

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, memasuki abad ke-21 tatanan dunia akan mengalami perubahan besar seiring dengan adanya pergeseran paradigma global. Perubahan besar ini menuntut adanya perubahan dalam pendidikan nasional (Wijaya et al., 2016). Sebagai mana tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan kata lain pendidikan sendiri merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, semuanya tidak terlepas dari proses belajar yang merupakan unsur penting dalam pendidikan. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran (Wina, 2012).

Pembelajaran abad ke 21 mengedepankan 4C yaitu kolaborasi atau *collaboration*, komunikasi atau *communication*, berpikir kritis atau *critical thinking* dan kreativitas atau *creativity*. Pembelajaran di kelas merupakan sebuah sistem dimana di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Komponen yang dimaksud terdiri atas tujuan pembelajaran, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan (Musa'adah, 2017)

Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran di anggap penting karena dapat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pembelajaran secara maksimal, efektif, dan efisien (Sardiman, M. 2012). Media sendiri dapat di artikan berdasarkan asal katanya, yakni medium atau perantara dimana media pembelajaran ini dapat menghubungkan peserta didik dengan segala sesuatu yang menjadi sumber belajarnya. Penggunaan media diharapkan dapat menjadi penyalur pesan serta

memberi efek rangsangan pikiran selama proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran diharapkan juga dapat memberi daya tarik dan meningkatkan daya belajar peserta didik (Safei, 2011)

Menurut Wina (2008) pengembangan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan serta kondisi peserta didik dan sekolah. Dengan demikian, langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran adalah dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Hasil analisis kebutuhan akan menjadi dasar pijakan dalam membuat media pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan dapat sesuai (Arsyad, 2015)

Berdasarkan survey analisis kebutuhan di salah satu sekolah berbasis pondok pesantren, media pembelajaran kimia masih cenderung sedikit. Hanya ada beberapa materi yang menggunakan media pembelajaran selain buku paket dan buku LKS. Selain itu keterbatasan media yang dapat di gunakan karena adanya peraturan pondok pesantren yang membatasi peserta didiknya untuk tidak membawa *smartphone* maupun media elektronik lain, hal tersebut menjadi sebuah permasalahan karena pada pengembangan media pembelajaran abad ke 21 banyak mengarah pada penggunaan teknologi. Selain itu hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik sering mengantuk atau bahkan tertidur di kelas ketika kegiatan belajar mengajar atau KBM berlangsung, hal tersebut dikarenakan guru atau pendidik yang seringkali hanya menggunakan metode ceramah.

Terlebih pelajaran kimia yang seringkali dianggap sebagai pembelajaran yang sulit dimana dalam mempelajarinya di perlukan perpaduan antara hafalan dan analisis yang kuat. Materi-materi dalam pembelajaran kimia dianggap abstrak dengan banyak istilah-istilah sulit. Diperlukan cara tertentu agar peserta didik lebih nyaman dalam proses pembelajaran. Hal tersebut di perkuat dengan survey hasil pembelajaran kimia khususnya materi ikatan kimia dimana di dapatkan bahwa banyak peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan mengajar atau KKM. Padahal dalam menghadapi tuntutan abad ke-21 ini, peserta didik di tuntut

untuk dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka, seperti keterampilan berpikir kritis, menerapkan pengetahuan pada situasi baru, menganalisis informasi, memahami gagasan baru, berkomunikasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, serta mampu membuat keputusan (Murti, 2015).

Pengembangan media pembelajaran saat ini lebih mengarah pada pengembangan berbasis android atau pengembangan lainnya yang mengarah pada penggunaan teknologi, menjadi permasalahan bagi sekolah berbasis pesantren yang kebanyakan tidak memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa android, *smartphone* atau media elektronik lainnya (Latif, 2016). Sehingga dari permasalahan tersebut dibutuhkan pula pengembangan media pembelajaran yang tidak memerlukan penggunaan android baik *smartphone* maupun media elektronik lainnya agar pembelajaran di kelas tidak monoton dan tidak membuat peserta didik merasa jenuh dan mengantuk di kelas. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menjawab pembelajaran abad 21.

Permainan ular tangga kimia dengan modifikasi permainan *truth or dare* dapat menjadi alternatif pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Kusumawardhana, 2015) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menyenangkan dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran. Permainan ular tangga kimia dengan modifikasi permainan *truth or dare* ini dapat menumbuhkan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21. Guru sangat dimungkinkan untuk lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran. Adanya media pembelajaran ular tangga akan menjadikan peserta didik lebih bergairah untuk mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah dari guru.

Menurut (Nachiappan & Rahman, 2014) ada beberapa fungsi permainan ular tangga. Ular tangga dapat menjadi alat membangun komunikasi yang baik antar pemain, permainan ular tangga memberi kebebasan kepada setiap peserta untuk berbicara di kelas sehingga peserta

didik dapat melakukan komunikasi dalam proses belajar dengan lebih bebas. Selain itu, ular tangga dapat diisi dengan berbagai macam materi yang mendidik serta menghibur. Selain beberapa kelebihan di atas, menurut (Permatasari, 2014) permainan ular tangga juga memiliki fungsi berpikir kritis bagi para pemain dalam menyelesaikan permainan. Demikian pula menurut (Nugroho et al., 2013) yang menyatakan bahwa dengan permainan, peserta didik akan lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Dari beberapa fungsi tersebut, permainan ular tangga kimia dengan modifikasi permainan *truth or dare* ini dapat menumbuhkan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21. Media permainan ular tangga kimia ini, peserta didik belajar untuk menyusun konsep sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya dan guru dapat berperan sebagai pembimbing serta fasilitator. Media pembelajaran ini menjadi penunjang terlaksananya pembelajaran kolaboratif dan komunikatif yang menyenangkan.

Walaupun dari segi penggunaan teknologi tidak tercapai karna hanya merupakan permainan klasik namun penguatan pondasi-pondasi awal peserta didik dalam menghadapi tuntutan abad ke-21, seperti keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, serta mampu membuat keputusan dapat tercapai. Harapannya kedepan peserta didik dapat menerapkan pengetahuan pada situasi baru, menganalisis informasi dengan baik, memahami gagasan baru sehingga dapat menjadi generasi emas pengubah peradaban yang baik. Belajar sambil bermain merupakan sesuatu yang disukai oleh peserta didik. Sehingga hal tersebut memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk merangsang peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dapat digunakan media alternatif selain buku cetak yakni media berbasis permainan khususnya permainan tradisional ular tangga.

Berdasarkan penelitian (Indah, 2018) di peroleh bahwa permainan ular tangga kimia sebagai media pembelajaran pada materi koloid memiliki momen kappa praktikalitas dari penilaian guru dan peserta didik berturut-turut sebesar 0,98 dan 0,85 dengan tingkat praktikalitas sangat tinggi. Data ini

menunjukkan bahwa permainan ular tangga kimia dapat di gunakan sebagai media pembelajaran pada materi koloid. Oleh karena itu permainan ular tangga dengan modifikasi permainan *truth or dare* dapat di jadikan alternatif pembelajaran kimia pada materi ikatan kimia. Permainan ular tangga ini dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik. Peserta didik dapat turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai alat media pembelajaran bisa menjadi alternatif pembelajaran khususnya di sekolah berbasis pesantren dan dianggap perlu. Peserta didik di sekolah berbasis pondok pesantren lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain. Sangat dimungkinkan gairah belajar peserta didik meningkat sehingga tidak akan mengantuk atau bahkan tertidur ketika pembelajaran berlangsung. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan juga praktis dalam penggunaan sehingga guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam materi ikatan kimia. Oleh karna itu, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Modifikasi Permainan *Truth Or Dare* Pada Materi Ikatan Kimia Di Sekolah Berbasis Pondok Pesantren”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah seperti dibawah ini :

1. Metode pembelajaran kimia di sekolah berbasis pondok pesantren yang masih menggunakan metode ceramah sehingga cenderung membuat peserta didik pasif.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan karena aturan sekolah berbasis pondok pesanten yang tidak memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa media elektronik.

3. Padatnya kegiatan peserta didik di sekolah berbasis pondok pesantren sehingga membuat peserta didik cenderung sering mengantuk di kelas ketika pembelajaran berlangsung.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah yang ditentukan adalah pada penggunaan media pembelajaran ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare*. Materi yang disajikan dibatasi pada materi ikatan kimia. Pengembangan media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* ini difokuskan pada peserta didik kelas MIPA di salah satu sekolah berbasis pondok pesantren.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* sebagai media pembelajaran pada materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* pada materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan desain media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* sebagai media pembelajaran pada materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren.
2. Menganalisis kelayakan media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* dalam pembelajaran kimia materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini untuk menghasilkan media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kimia materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren.

## **1.6.2. Manfaat Praktis**

### **1.6.2.1. Bagi Peneliti**

- a. Meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang teknik desain media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* pembelajara kimia materi ikatan kimia.
- b. Menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk menghadapi masalah-masalah di dunia pendidikan secara nyata.
- c. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.
- d. Sebagai calon pendidik penelitian ini bermanfaat sebagai bekal dimasa yang akan datang.

### **1.6.2.2. Bagi Peserta Didik**

- a. Mempermudah peserta didik menerima pelajaran dengan bantuan media ular tangga kimia modifikasi permainan *truth or dare* pembelajaran kimia pada materi ikatan kimia.
- b. Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi ikatan kimia pada pelajaran kimia.

### **1.6.2.3. Bagi Guru**

- a. Mempermudah penyampaian materi ikatan kimia pada proses pembelajaran kimia karena sudah dibantu dengan media ular tangga.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran kimia.

### **1.6.2.4. Bagi Sekolah dan Pesantren**

Media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan sebagai sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah dan pesantren dalam proses pembelajaran kimia.

### **1.6.2.5. Bagi Peneliti Lain**

Mendapatkan informasi mengenai media ular tangga sebagai media pembelajaran berbasis *game* edukasi interaktif dalam pembelajaran kimia materi ikatan kimia di sekolah berbasis pondok pesantren untuk menjadi referensi penelitian terkait.

